

Manuel d'utilisation

Cyclo-moto 2 en 1

© 2015 VTech
Imprimé en Chine
91-003093-xxX FR

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à inciter Bébé à découvrir le monde qui l'entoure.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

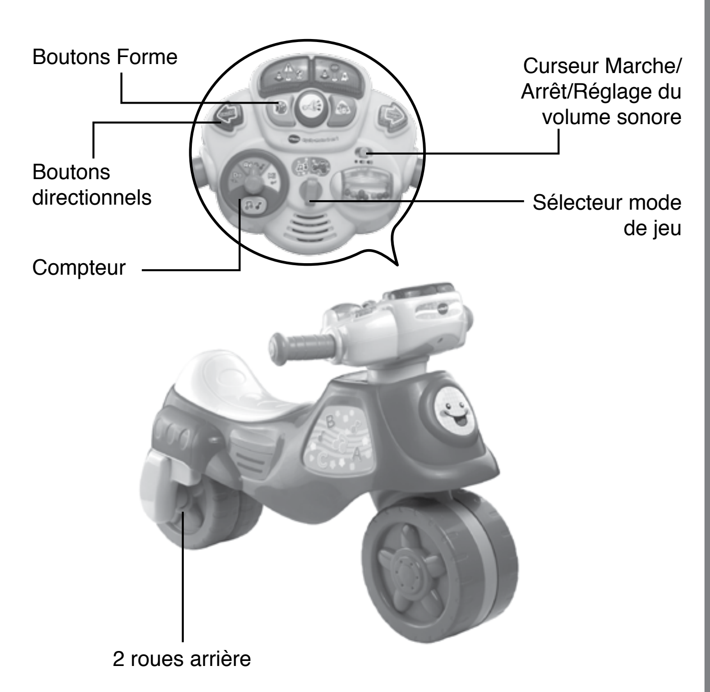
L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Cyclo-moto 2 en 1** de **VTech.** Félicitations !

Avec **Cyclo-moto 2 en 1**, votre enfant part à l'aventure à son rythme : en position stable sur 3 roues ou sur 2 roues pour gagner en équilibre. Un tableau de bord interactif permet de découvrir les formes, les couleurs mais aussi la sécurité routière ! Des mélodies et des sons amusants se déclenchent lorsque le véhicule avance !



CONTENU DE LA BOÎTE

- **Cyclo-moto 2 en 1** de **VTech**® comprenant :
- Un tableau de bord interactif



- Le corps du véhicule



- Deux roues arrière



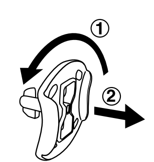
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

ATTENTION ! **Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.**

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING: **All packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.**

Pour retirer l'attache en plastique :



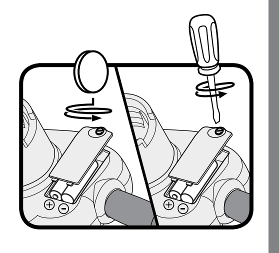
① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter l'attache en plastique.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles sous **Cyclo-moto 2 en 1** à l'aide d'une pièce ou d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR06/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech**® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.



- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.



- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

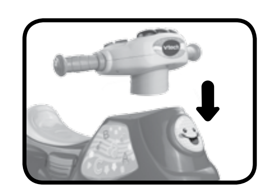
Coller soigneusement les autocollants selon les indications suivantes :



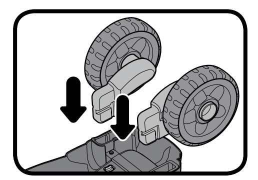
2. ASSEMBLAGE

ATTENTION ! Ce jouet doit être assemblé par un adulte. Ne doit pas être utilisé par des enfants de plus de 36 mois. Résistance insuffisante. 20kg max. Vérifier régulièrement les signes d'usure ou de cassure dans les dispositifs de fermeture. Si le jouet est endommagé, ne pas l'utiliser tant qu'il n'est pas réparé ou remplacé. Ne doit être utilisé que sous la surveillance directe d'un adulte.

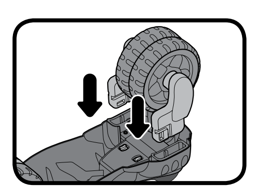
1. Insérer le tableau de bord interactif à l'avant du véhicule. Un clic retentit si le tableau de bord est correctement installé.



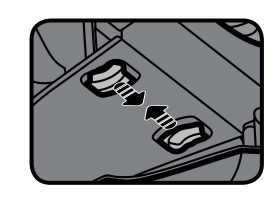
2. Pour installer les roues arrière en position tricycle, insérer chaque roue dans la fente prévue à cet effet sous le véhicule. Les roues doivent être orientées vers l'extérieur. Un clic retentit si la roue est correctement installée.



3. Pour installer les roues arrière en position moto, insérer chaque roue dans la fente prévue à cet effet sous le véhicule. Les roues doivent être orientées vers l'intérieur. Un clic retentit si la roue est correctement installée.



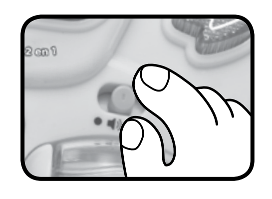
4. Pour retirer les roues, déplacer les deux verrous vers l'intérieur du jouet.



3. POUR COMMENCER À JOUER...

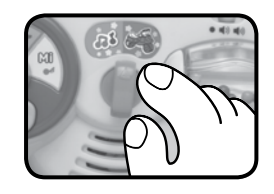
1. MARCHE/ARRÊT/RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour mettre en marche **Cyclo-moto 2 en 1**, déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur la position 🔉 pour un volume faible ou sur la position 🔊 pour un volume fort. Pour éteindre le jouet, déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur la position Arrêt ● .



2. SÉLECTEUR MODE DE JEU

Tourner le **Sélecteur mode de jeu** sur le **mode Musique** ou sur le **mode Découvertes** .



3. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Cyclo-moto 2 en 1** invite l'enfant à jouer. Si l'enfant ne manipule toujours aucun bouton, **Cyclo-moto 2 en 1** s'éteint automatiquement. Pour réactiver le jouet, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

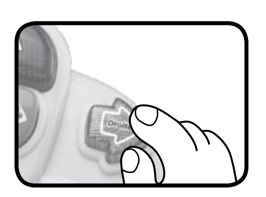
4. ACTIVITÉS

1. Déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** pour allumer le jouet. Les lumières clignotent au rythme des sons.

2. Appuyer sur les **boutons Forme** pour découvrir les formes et écouter des chansons dans le **mode Musique**. Dans le **mode Découvertes**, appuyer sur les boutons pour découvrir des objets, des phrases amusantes et pour répondre aux questions.



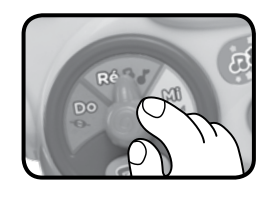
3. Appuyer sur les **boutons directionnels** pour écouter des mélodies dans le **mode Musique** et entendre des conseils dans le **mode Découvertes**.



4. Appuyer sur le **bouton du compteur** pour écouter des mélodies dans le **mode Musique** et des sons amusants dans le **mode Découvertes**.



5. Tourner l'**aiguille du compteur** pour entendre des notes de musique dans le **mode Musique** et des sons amusants dans le **mode Découvertes**.



6. Faire rouler le véhicule pour entendre des mélodies dans le **mode Musique** et des sons amusants dans le **mode Découvertes**.

5. LISTE DES MÉLODIES

1. Sur le pont d'Avignon

2. Lundi matin

3. Le bon roi Dagobert

4. Promenons-nous dans les bois

5. Dans la forêt lointaine

6. Enroulez le fil

7. Passe, passe, passera

8. Jean Petit qui danse

9. Il court, il court le furet

10. Il était un petit homme

11. Savez-vous planter les choux ?

12. Compère Guilleri

13. Maman les p'tits bateaux

14. Un éléphant qui se balançait

15. When the Saints Go Marching In

6. PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 - sur l'air de *C'est la baleine* :

« C'est la moto qui roule et tourne

Pour visiter les alentours.

À l'aide de ses 3 roues,

3 2 1, Go ! Elle va partout ! »

Chanson 2 - sur l'air de *Au feu les pompiers* :

« Un feu tricolore

Rouge et orange ! Je dis Stop !

Un feu tricolore

Vert ! Je peux repartir ! »

Chanson 3 - sur l'air de *La totomobile* :

« Ah ! Tut Tut pouët pouët me voilà,

Avec blouson, casque et gants

Ah ! Tut Tut pouët pouet me voilà,

Je suis très prudent ! »

7. ENTRETIEN

1. **Cyclo-moto 2 en 1** est lavable uniquement en surface. Pour nettoyer **Cyclo-moto 2 en 1**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée de **Cyclo-moto 2 en 1** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Entreposer **Cyclo-moto 2 en 1** dans un endroit sec.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

7. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs **:**

- Par téléphone au 0 820 06 3000 (0,12 €/min).
- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com - Rubrique « Assistance ».

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

